

GHOST

Battle game



ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากปัจจุบันการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามา มีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมากทั้งในด้านการสื่อสาร การติดต่อซื้อขายสินค้า การดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆ หรือแม้แต่การเล่นเกมส์ออนไลน์ซึ่งบางครั้งอาจพบกับปัญหาที่ไม่สามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

คณะผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของปัญหานี้ จึงได้มีแนวคิดในการจัดทำการศึกษาการติดต่อกันระหว่าง IP โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต โดยสิ่งที่คณะผู้จัดทำได้พัฒนาขึ้นได้แก่ เกมที่สามารถเชื่อมต่อกันระหว่าง 2 IP โดยการเชื่อมต่อผ่านสายแลนซึ่งถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพจึงได้มีการพัฒนาเกมส์ขึ้นเพื่อศึกษาและพัฒนาต่อไป

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาการเชื่อมต่อเครือข่ายระหว่างคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง
- 2) เพื่อศึกษาและพัฒนาการจัดทำเกมส์ด้วย Visual Basic

ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา



Reference
อนุสิทธิ์ โพธิ์เย็น
กัณชาตี อภิสัทธาสนนท์

Reference Example



สรุปผลการศึกษา

จากการใช้เครือข่ายเน็ตเวิร์คเข้ามาช่วยในการเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง ในการเล่นเกมส์นั้น ทำให้การเล่นเกมส์มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น เนื่องจากในเกมส์สามารถแข่งขันระหว่าง 2 ฝ่าย

การเชื่อมต่อระหว่าง 2 เครื่อง

โปรแกรมจะเรียกใช้ Socket Class ในการรับส่งข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ทั้ง 2 เครื่องที่ใช้ในการทำงานโปรแกรม โดยที่ฝั่ง Client จะต้องมีการ IP Address ของฝั่ง Server เพื่อร้องขอการเชื่อมต่อเข้าไปยังหน้าเกมส์ และฝั่ง Server จะต้องทำการเปิด Port เพื่อรอการร้องขอจาก Client

วิธีเล่นเกมส์

1. ให้เครื่องหนึ่งเป็น Sever เพื่อรอตอบรับการร้องขอจาก Client โดยที่ Client IP Address ของฝั่ง Sever
2. เครื่อง Server จะได้เป็นฝ่ายเล่นก่อน โดยการคลิกลูกเต๋า เสร็จแล้วเลือก Client จึงสามารถคลิกที่ลูกเต๋าได้ หากฝ่ายใดได้แต้มน้อยกว่า จะโดนโจมตี จากฝ่ายตรงข้ามและพลังจะลดลง
3. ในระหว่างการเล่นเกมส์ จะมี item พิเศษแสดงที่หน้าจอ หากคลิกที่ item นั้น จะได้รับพลังงานเพิ่มขึ้น
4. ถ้าหากฝ่ายใดพลังหมดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้

คณะผู้จัดทำ

กลุ่ม 5 Section 2

นางสาว วิชดา	สวัสดิ์	603020804-4
นางสาว จิรัชยา	สุพันธ์ะ	603020769-0
นางสาว อัญชสี	ค้อชากุล	603021066-9
นางสาว สударัตน์	วงษ์สมบัติ	603020372-7
นางสาว พรอนงค์	เทาด์	60302079
นางสาว กัญญา	หลอดท้าว	603021716-6

อาจารย์ที่ปรึกษา
รศ.ดร.จักรชัย โสอิน

คณะวิทยาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยขอนแก่น